6/2024

ИССЛЕДУЙ ◆ ТВОРИ ◆ ВЫЖИВАЙ

МАЙНКРАФТ

ДА БУДЕТ СВЕТ!

Самые яркие блоки

МОБЫ-ПОМОЩНИКИ

Твои верные союзники в бою

ВЕРХУШКА АЙСБЕРГА

На берегах холодного океана

ВЗЛЕТАЕМ В НЕБО

САМОЛЁТ ПОЖАРНОЙ ОХРАНЫ

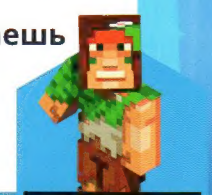
6+

ЛЕВ

4 607092 442600 24006

ПОДВОДНЫЙ ЛАБИРИНТ

Искать сокровища под водой очень весело. Ты блуждаешь не первый час и обнаруживаешь себя в лабиринте странной формы. Пройди его до конца, чтобы найти выход к сокровищам, а значит, и к свободе.



Задание от Медведя

ОТВЕТ

СОДЕРЖАНИЕ

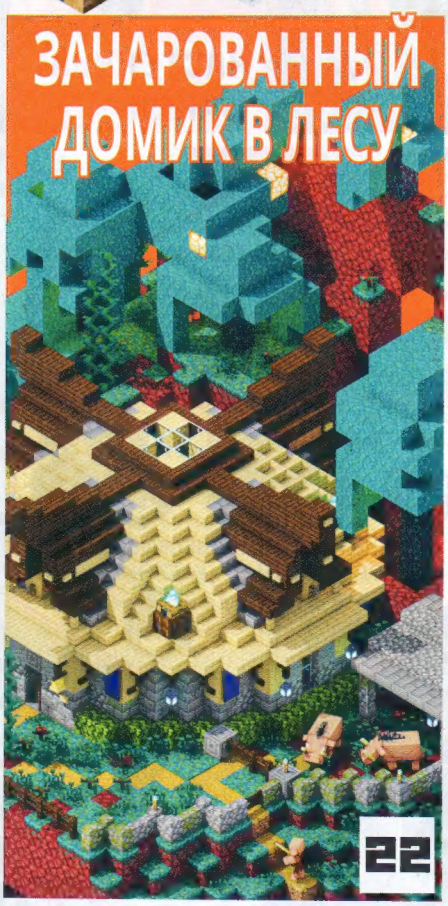
МАЙНКРАФТ

ИСТОЧНИКИ СВЕТА 2

САМОЛЁТ ПОЖАРНОЙ ОХРАНЫ 10

ЧАРЫ ДЛЯ ВОИНА 14

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ 20


ЗАЧАРОВАННЫЙ ДОМИК В ЛЕСУ 22

МОБЫ-СОЮЗНИКИ 28

ОКЕАНСКИЕ БИОМЫ 30

ГДЕ ЖЕ ВОЛК? 36

ИСТОЧНИКИ СВЕТА

Вечереет. На кубический мир опускаются сумерки. Какие блоки помогут тебе рассеять ночную мглу? И помни: яркий свет отпугивает злых мобов!

ФАКЕЛ

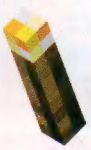
ГДЕ
В шахтах, некоторых структурах Верхнего мира, в Краю

Факелы — самый распространённый источник света. Их часто можно увидеть на стенах в деревнях и в заброшенных шахтах. Их можно собрать, разбив рукой, или же сделать из палки и кусочка угля или древесного угля. Факел даёт свет почти максимальной яркости.

ОСВЕЩАЯ ПУТЬ

Факел можно поставить на боковую или верхнюю сторону твёрдого блока, и в зависимости от расположения их вид будет немного различаться. Факелы часто используются для создания других светильников, например фонарей или тыквенных фонарей.

Рецепт факела



НАСТЕННЫЙ ФАКЕЛ

ФАКЕЛ ДУШ

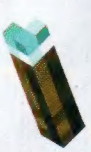
ГДЕ
Только сделать самому

Факел душ — это разновидность факела с оттенком Нижнего мира. Он даёт не оранжевое пламя, а голубое, чуть менее яркое. Факел душ можно создать точно так же, как обычный, но с добавлением песка душ или почвы душ. Такие факелы не возникают естественным путем, даже в Нижнем мире.

МЯГКИЙ СВЕТ

Благодаря меньшей яркости факел душ не расплавит близлежащий снег или лёд. По непонятной причине пиглины боятся факела душ и, завидев его, бросаются наутёк. Соединив факел душ с 8 кусочками железа, получишь фонарь душ примерно с такой же яркостью.

Рецепт факела душ



ФАКЕЛ ДУШ НА СТЕНЕ

ФОНАРЬ

ГДЕ
В деревнях снежной тундры, развалинах бастиона

Фонарь — яркий источник света, он часто разгоняет тьму в деревнях снежной тундры или в развалинах бастиона в Нижнем мире. Однако его можно сделать и самому из факела и кусочков железа. В отличие от многих других источников света, фонарь можно и поставить на блок сверху, и подвесить к нижней грани.

ПОДВЕСНОЙ СВЕТИЛЬНИК

Так как фонарь сделан из железа, его можно добыть киркой, и он выпадет как предмет. Фонари хорошо сочетаются с цепями, их можно подвешивать, создавая люстры. Единственный, помимо фонаря, источник света, который можно помещать на нижнюю сторону блока, это стержень Края. Деревенские библиотекари предлагают фонарь на продажу.

Рецепт фонаря

ФОНАРЬ ДУШ

ГДЕ
Только сделать самому

Вместо обычного факела в фонаре душ горит факел душ. Он даёт более тусклый голубой свет. Фонари душ не возникают естественным путём, их можно только сделать из кусочков железа и факела душ. Как и другие светильники душ, такой фонарь отпугивает пиглинов.

НЕЯРКОЕ СВЕЧЕНИЕ

Фонари душ, подобно обычным фонарям и факелам, активны постоянно, их нельзя включать и выключать, в отличие, например, от красных факелов и красных ламп. Подобно факелу душ, фонарь душ своим неярким светом не растапливает снег и лёд поблизости.

Рецепт фонаря душ

ИСТОЧНИКИ СВЕТА

ЧАСТЬ 2

КОСТЁР

ГДЕ
В ТАЁЖНЫХ ДЕРЕВНЯХ

Костёр не только один из самых ярких источников света, на нём ещё и еду готовить можно! Иногда костры попадаются в тайге и заснеженной тайге, но проще сделать их самому из палок, угля и древесины. Костры наносят урон игрокам и мобам, наступившим на них, так что будь осторожен!

НЕЗАЖЖЁННЫЙ КОСТЁР

ТОЧКА СБОРА

На костёр можно положить четыре съедобных предмета сразу. Он готовит медленнее, чем печка, зато не нуждается в топливе. Если тебе понадобилось забрать пчелиное гнездо или улей, дым от костра поможет успокоить пчёл. А если поставить костёр на стог сена, дым поднимется в два раза выше. Костёр можно потушить ведром воды и собрать инструментом с чарами шёлкового касания.

Рецепт костра

КОСТЁР ДУШ

ГДЕ
Только сделать самому

В костре душ горит голубое пламя душ. На нём тоже можно готовить еду. Размещённый костёр душ загорается сам по себе, его, как и обычный костёр, можно загасить водой или лопатой. И тот и другой костёр можно заново поджечь огнивом или другими средствами.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 10

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 2

ТВЁРДОСТЬ 2

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

НЕЗАЖЖЁННЫЙ КОСТЁР ДУШ

НЕ ТРОГАЙ! ГОРЯЧО!

Любой горящий костёр — и обычный, и костёр душ — нанесут урон игроку или мобу, наступившему на них. Однако костёр душ вдвое опаснее. Рецепт у него такой же, как у обычного костра, но уголь надо заменить почвой душ или песком душ.

Рецепт костра душ

ИСТОЧНИКИ СВЕТА

ЧАСТЬ 3

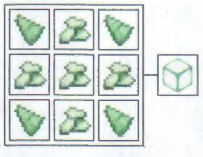
МОРСКОЙ ФОНАРЬ

ГДЕ
В подводных руинах, океанских монументах

Нырнув поглубже, ты увидишь на дне подводные структуры, например руины или океанские монументы, и они будут освещены морскими фонарями. Если добыть эти фонари инструментом, не зачарованным на шёлковое касание, выпадут кристаллы призмарина. Из них можно сделать рамку вокруг морского проводника.

ОСВЕЩАЯ ГЛУБИНУ

Морские фонари можно сделать из 5 осколков призмарина и 4 призмариновых кристаллов, однако эффективнее всё же использовать шёлковое касание. Чары удачи увеличивают число выпавших кристаллов до 5. Подобно многим полупрозрачным блокам, морские фонари не очень прочны, поэтому их легко добыть или взорвать.

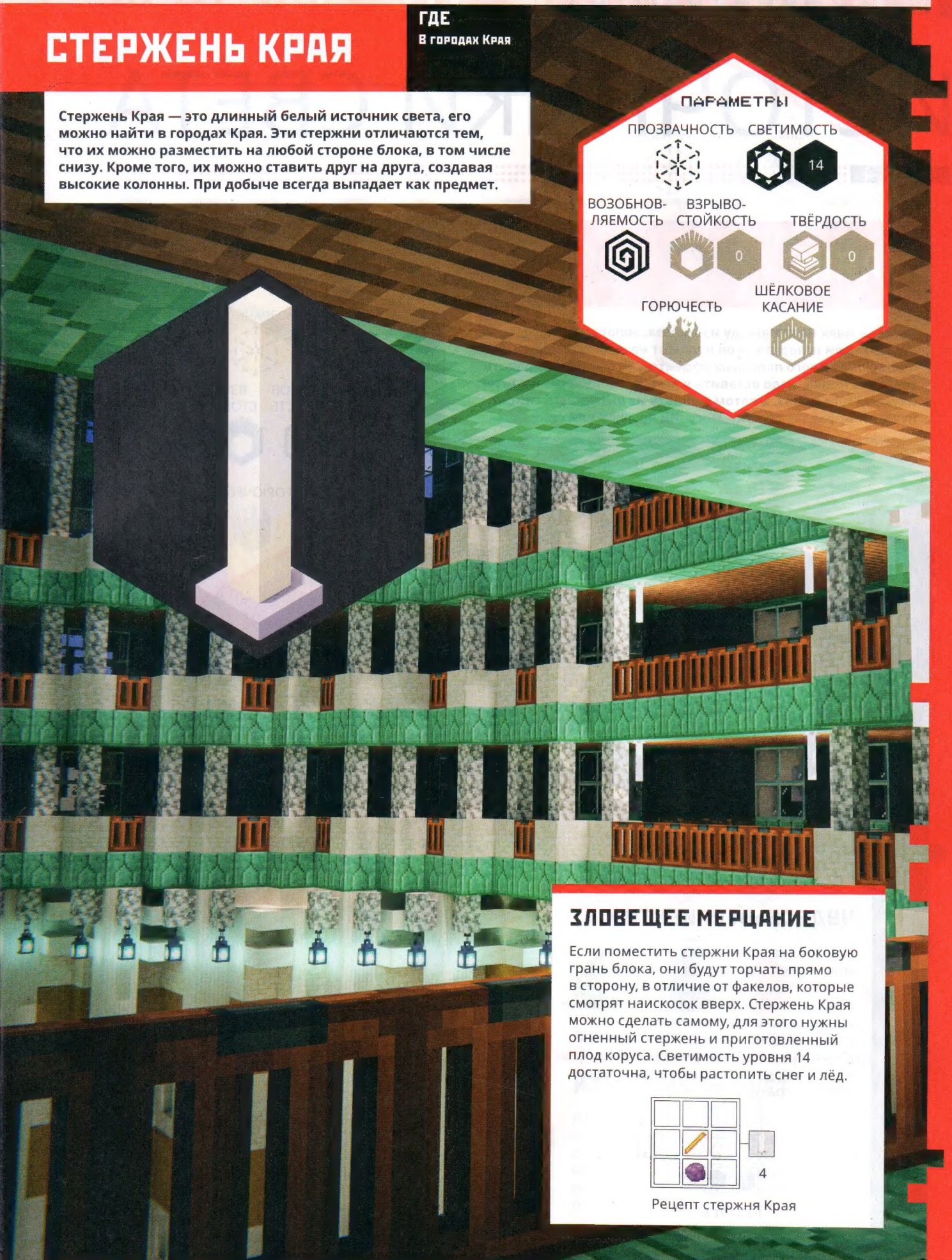


Рецепт морского фонаря

СТЕРЖЕНЬ КРАЯ

ГДЕ
В городах Края

Стержень Края — это длинный белый источник света, его можно найти в городах Края. Эти стержни отличаются тем, что их можно разместить на любой стороне блока, в том числе снизу. Кроме того, их можно ставить друг на друга, создавая высокие колонны. При добыче всегда выпадает как предмет.



ЗЛОВЕЩЕЕ МЕРЦАНИЕ

Если поместить стержни Края на боковую грань блока, они будут торчать прямо в сторону, в отличие от факелов, которые смотрят наискосок вверх. Стержень Края можно сделать самому, для этого нужны огненный стержень и приготовленный плод коруса. Светимость уровня 14 достаточна, чтобы растопить снег и лёд.

Рецепт стержня Края

ИСТОЧНИКИ СВЕТА

ЧАСТЬ 4

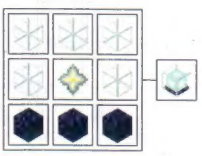
МАЯК

ГДЕ
Только сделать самому

Поставь маяк на пирамиду из железа, золота, изумрудов, алмазов или незерита, и он наложит на всех игроков поблизости много полезных эффектов. Чтобы активировать свойства маяка, надо вставить в него металлический слиток, изумруд или алмаз, а потом выбрать из выпавшего списка нужный эффект — спешку, могучий прыжок или силу.

ЧУДЕСНЫЙ ОРИЕНТИР

Платформа, на которой стоит маяк, может иметь высоту до четырёх этажей. Чем она выше, тем шире диапазон полезных эффектов и больше их длительность. При этом станет доступен дополнительный эффект — регенерация. На пирамиду можно поставить до 6 маяков и получить все эффекты сразу.



Рецепт маяка

ЛУЧ МАЯКА

КОГДА
При активации маяка

Когда маяк активирован, из него прямо к небу вырывается яркий луч. Он создаёт свет уровня 15 и виден за 256 блоков, поэтому его можно использовать как ориентир. Этот блок нельзя положить в инвентарь, и в творческом режиме он недоступен.

ИЗМЕНЧИВЫЙ ЦВЕТ

Луч маяка можно окрасить в разные цвета, поместив над маяком блок цветного стекла или оконное стекло. Если сочетать несколько стёкол разного цвета, можно получить более 12 миллионов различных оттенков!

САМОЛЁТ ПОЖАРНОЙ ОХРАНЫ

ЧАСТЬ 1

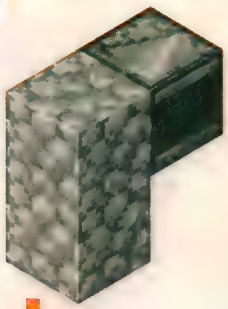
Из блоков слизи, поршней и различных краснокаменных деталей можно создать средство транспорта. Пожарный самолёт быстро доставит тебя прямо к месту назначения. Запаси побольше красных факелов — пригодятся!

Этот самолёт построил мой друг Аттикус Искр. Почитай его советы!

АТТИКУС ИСКР,
бродячий изобретатель
Как бороться с лесными пожарами? Я долго размышлял над этим и изобрёл специальный самолёт. Поднимайся в небо!

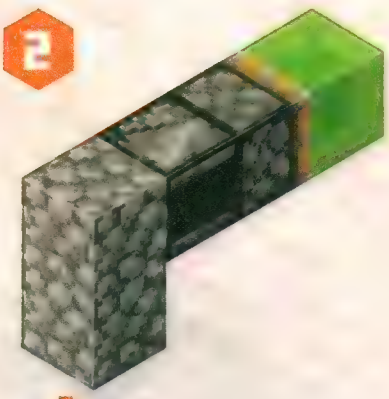
СЛОЖНОСТЬ ★★☆☆☆ 10 мин.

1



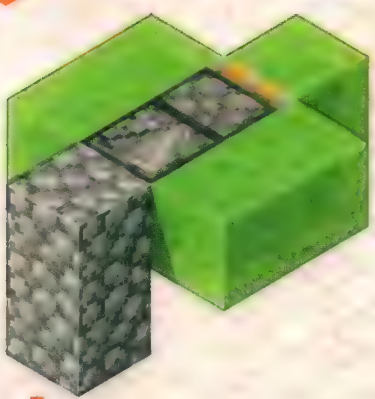
Построй временный столб из булыжника, чтобы поднять самолёт над землёй. Потом поставь наблюдатель лицом к булыжнику.

2



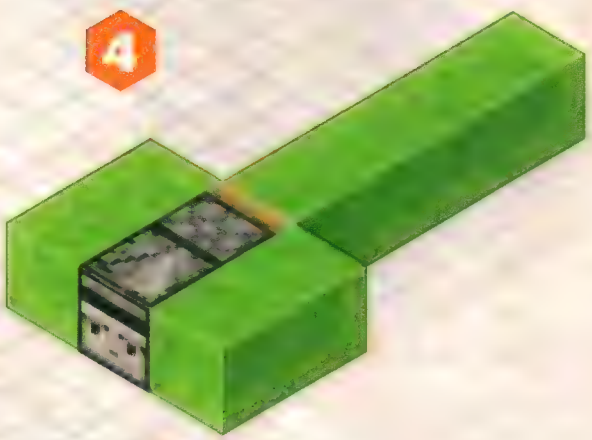
Поставь липкий поршень лицом от наблюдателя. Добавь блок слизи.

3



Размести вокруг наблюдателя и липкого поршня ещё четыре блока слизи. Эти блоки будут скреплять детали самолёта.

4



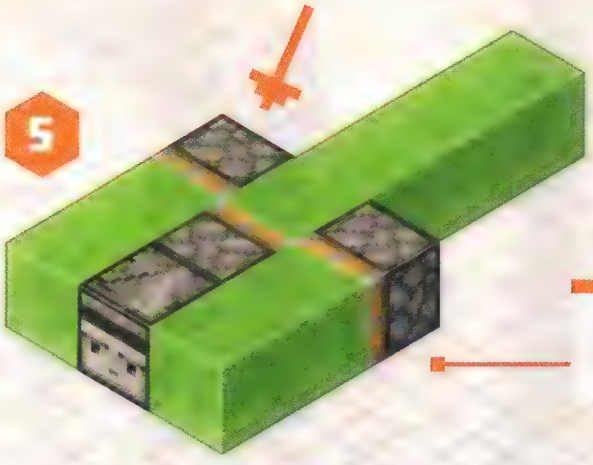
Убери временную булыжную колонну и добавь перед липким поршнем ещё три блока слизи.

САМОЛЁТ ПОЖАРНОЙ ОХРАНЫ

ЧАСТЬ 2

Эти три поршня будут тянуть и толкать самолёт.

5



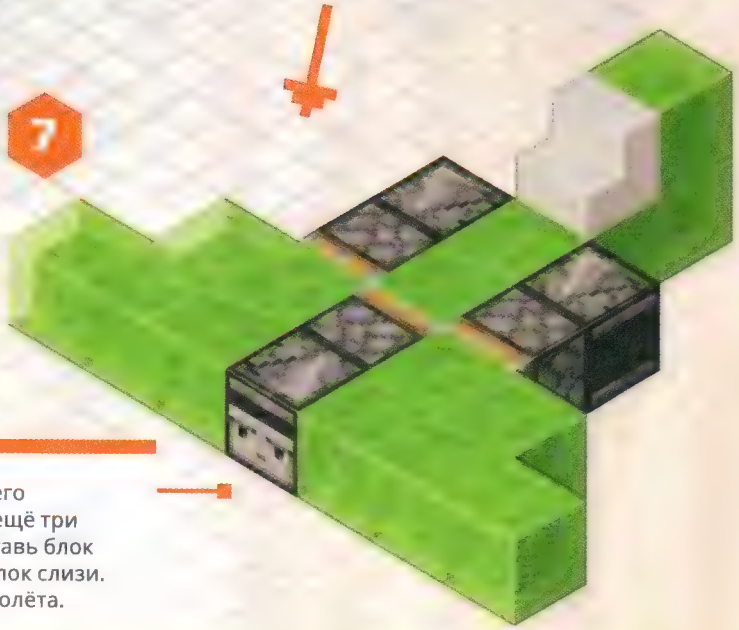
Поставь ещё три липких поршня лицом к слизи, как показано.

6

Добавь ещё два наблюдателя лицом от липких поршней.

Липкие поршни могут толкать не дальше чем на 12 блоков. Не добавляй слишком много блоков, а то система не заработает.

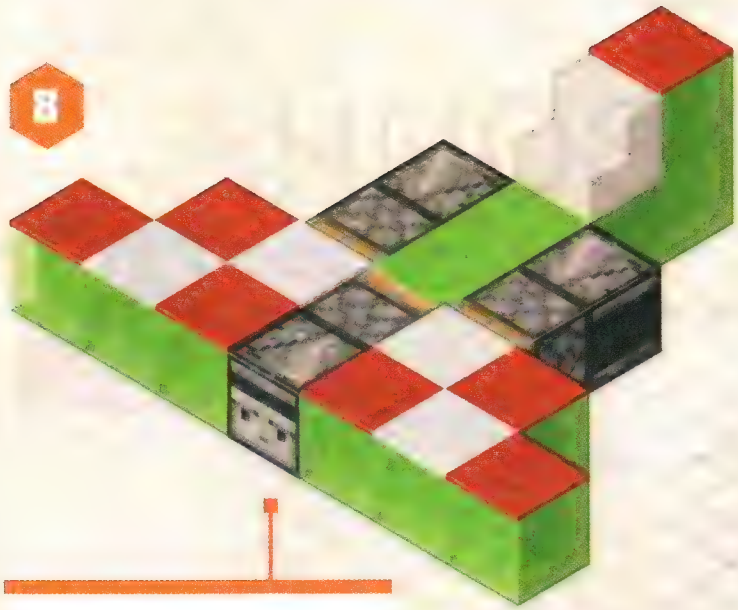
7



По обе стороны переднего наблюдателя размести ещё три блока слизи. Потом поставь блок кварцевых ступенек и блок слизи. Они образуют хвост самолёта.

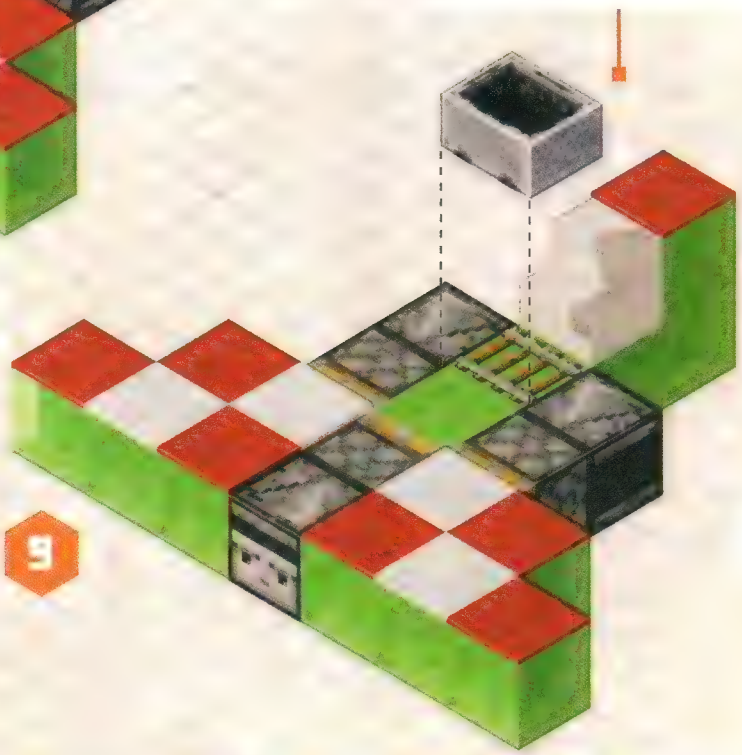
Можешь сделать камуфляжную раскраску, постелив светло-зелёные и зелёные ковры.

8



Создай пожарный стиль — накрой блоки слизи красными и белыми коврами.

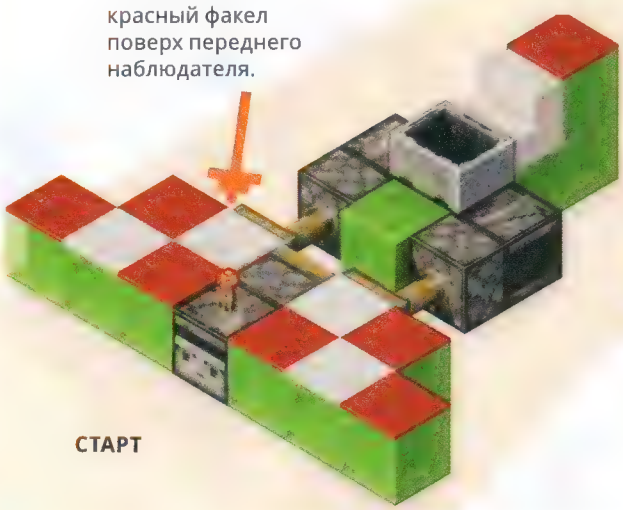
Наконец поставь пассажирское сиденье из рельсов и вагонетки. Сядь в вагонетку, чтобы не вывалиться на ходу!



9

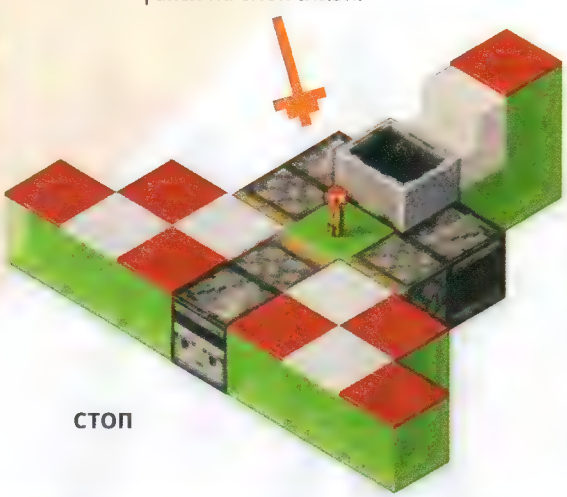
КАК ЭТО РАБОТАЕТ

Чтобы включить самолёт, поставь красный факел поверх переднего наблюдателя.



СТАРТ

Чтобы остановиться, передвинь красный факел на блок слизи.



СТОП

ЧАРЫ ДЛЯ ВОИНА

ЧАСТЬ 1

Продолжаем уроки волшебства! Какие чары сделают твоё оружие мощным, броню — прочной, а тебя — непобедимым?

МАРОДЁРСТВО

Мародёрство помогает получать из мобов больше добычи. С каждым уровнем максимальное число обычных дропов увеличивается на 1, а шанс получить необычный дроп возрастает, так как в случае неудачи ты получаешь ещё одну попытку. Рекомендуется, если тебе нужен какой-то редкий дроп, например для зельеварения.

Первичные предметы	
Вторичные предметы	НЕТ
Макс. уровень	III
Вес	2

ПРИМАНКА

Приманка увеличивает число рыб, которые клюнут на твою удочку. А ещё уменьшает время ожидания добычи на 5 секунд с каждым уровнем. Возьми зачарованную удочку на рыбалку, и быстро наловишь, сколько надо.

Первичные предметы	
Вторичные предметы	НЕТ
Макс. уровень	III
Вес	2

МОРСКАЯ УДАЧА

Добавляет удачи при рыбной ловле. Шансы выудить мусор или рыбу становятся меньше, чем обычно, а шанс поймать сокровище возрастает.
К сокровищам относятся луки, стрелы, зачарованные книги, удочки, ярлыки с именами, сёдла и кувшинки, так что эти чары могут снабдить тебя весьма полезными вещами.

Первичные предметы	
Вторичные предметы	НЕТ
Макс. уровень	III
Вес	2

ПОЧИНКА

Если предмет, зачарованный на починку, сломается, он будет починен за счёт твоих очков опыта. За одно очко опыта ты получишь 2 очка прочности. Пока эти чары действуют, твои очки опыта не будут прирастать, но как только предмет будет полостью починен, опыт начнёт начисляться снова. Чары полезны, если у тебя маловато ресурсов для создания новых предметов.

Первичные предметы	НЕТ
Вторичные предметы	
Макс. уровень	I
Вес	2

Этот значок означает чары-сокровища, которые можно найти в сундуках.

СИЛА

Чары силы увеличивают урон, наносимый стрелами, на 25% × (уровень + 1), округляя вверх до половины сердечка. Если твой лук зачарован с уровнем I, то наносимый им урон увеличится на 50% (25 × 2), с уровнем II — на 75% (25 × 3) и т.д. Полезно в бою с враждебными мобами и игроками. Достичь уровня V можно только на наковальне.

Первичные предметы	
Вторичные предметы	НЕТ
Макс. уровень	V
Вес	10

ЧАРЫ ДЛЯ ВОИНА

ЧАСТЬ 2

ЗАЩИТА ОТ СНАРЯДОВ

Эти чары уменьшают твой урон от снарядов — стрел, огненных шаров гаста или ифрита. Полезны в сражениях с другими игроками, у которых есть луки, в боях со скелетами или в Нижнем мире.

Первичные предметы	
Вторичные предметы	НЕТ
Макс. уровень	IV
Вес	5

ЗАЩИТА

Чары защиты уменьшают любой урон, кроме голода и падения в Пустоту. Эти многоцелевые чары удачно дополняют твою броню в любых опасных ситуациях.

Первичные предметы	
Вторичные предметы	НЕТ
Макс. уровень	IV
Вес	10

ОТКИДЫВАНИЕ

Увеличивает силу, с которой твои стрелы отбрасывают врагов. Полезно в бою, если тебе надо держать противника на максимальном удалении.

Первичные предметы	
Вторичные предметы	НЕТ
Макс. уровень	II
Вес	2

ПОДВОДНОЕ ДЫХАНИЕ

Увеличивает время, которое ты способен провести под водой, на 15 секунд на каждом уровне. Также улучшает зрение. Полезно, если ты хочешь отправиться в подводное путешествие, например исследовать океанские монументы.

Первичные предметы	
Вторичные предметы	НЕТ
Макс. уровень	III
Вес	2

ОСТРОТА

Чары остроты увеличивают урон от твоего меча или топора, делая оружие более эффективным. На первом уровне добавляется 1 очко урона, далее — по половине очка за каждый уровень. Достичь уровня V можно только на наковальне.

Первичные предметы	
Вторичные предметы	
Макс. уровень	V
Вес	10

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

Под действием этих чар из разбитого блока выпадает сам этот блок. Действуют на блоки: угольная руда, алмазная руда, изумрудная руда, трава, огромные грибы, лёд, лазуритовая руда, мицелий, плотный лёд, подзол, адская кварцевая руда, краснокаменная руда, паутина. Сундуки Края, книжные шкафы, стекло и стеклянные панели, установленные на место, можно переместить только с помощью шёлкового касания.

Первичные предметы	
Вторичные предметы	
Макс. уровень	III
Вес	1

ЧАРЫ ДЛЯ ВОИНА

ЧАСТЬ 3

НЕБЕСНАЯ КАРА

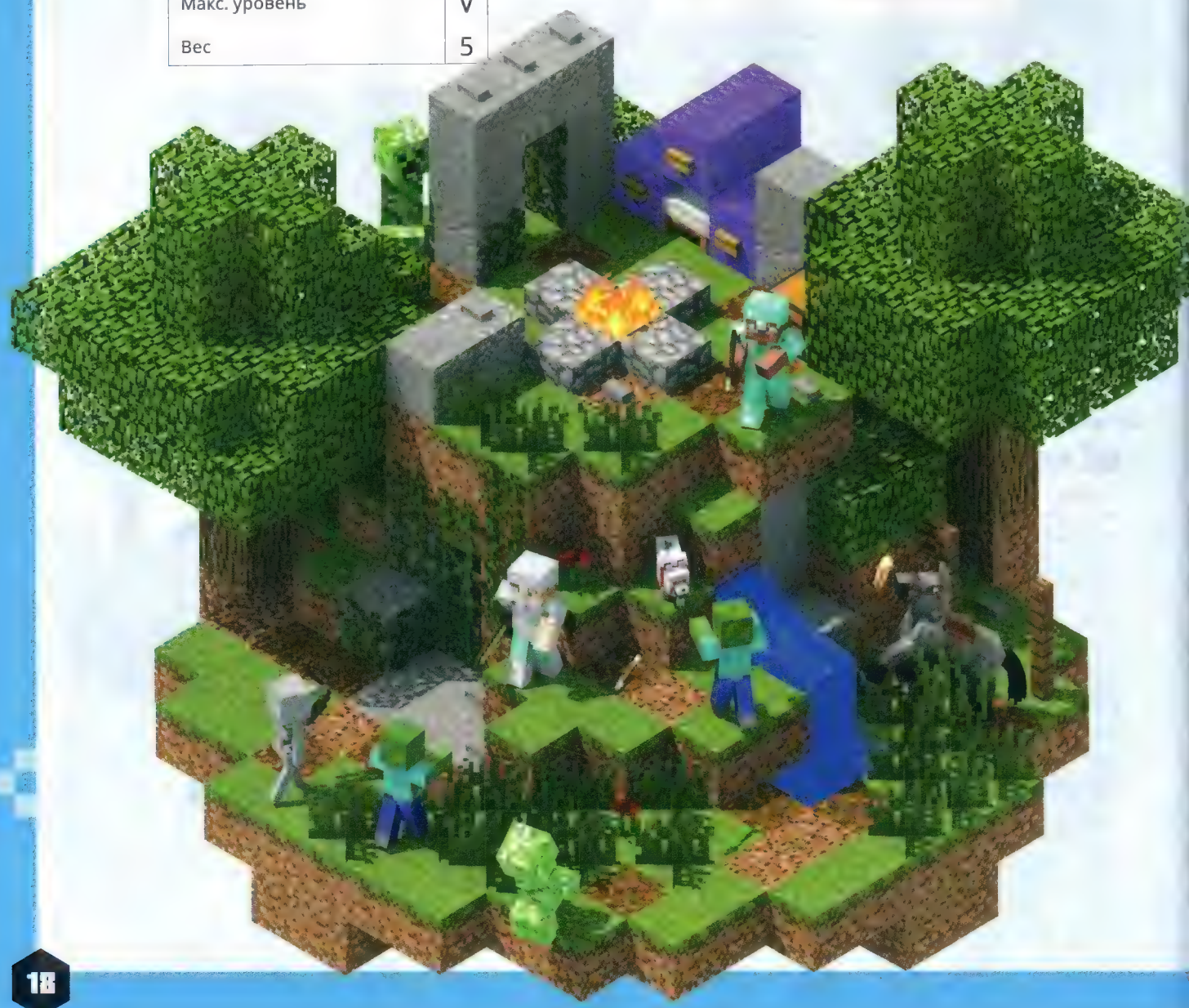
Увеличивает урон, который твой меч или топор наносит нежити — скелетам, зомби, иссушителям, скелетам-иссушителям, зомби-свинолюдям. Особенно полезна при путешествиях в Нижний мир. Уровня V можно достичь только на наковальне.

Первичные предметы	
Вторичные предметы	
Макс. уровень	V
Вес	5

РАЗЯЩИЙ КЛИНОК

Увеличивает урон, наносимый взмахом меча. Полезен в боях с мобами и другими игроками, так как помогает быстрее разделаться с противником.

Первичные предметы	
Вторичные предметы	НЕТ
Макс. уровень	III
Вес	1



ШИПЫ

Наносят урон мобу или игроку, который схватился с тобой врукопашную. Уменьшает прочность твоих доспехов. Чтобы достичь уровня III, надо соединить на наковальне два предмета с уровнем II или выменять зачарованную книгу у деревенского жителя.

Первичные предметы	
Вторичные предметы	
Макс. уровень	III
Вес	1

ПРОЧНОСТЬ

Увеличивает прочность твоих доспехов, инструментов или оружия. Великолепные многоцелевые чары, полезные и в бою, и при добыче ресурсов.

Первичные предметы	
Вторичные предметы	
Макс. уровень	III
Вес	5

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ

Ребята, в ваших письмах я снова нашёл много интересных построек!

Лев, 8 лет, собрал фигурки из алмазной мозаики.

АЛМАЗЫ

Привет, Монти! Меня зовут **Максим, я из Москвы. Мне 11 лет.** Я построил рабочее казино в виде своего скина, голема и вардена. Внутри есть две секретные комнаты и автоматы. Если можешь, расскажи, как легче всего найти алмазы.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Алмазную руду можно найти в глубине, на уровнях от –50 до –64. При добыче железной или более прочной киркой из блока руды можно получить один алмаз. Ещё алмазы можно найти в сундуках крепостей, храмов в пустыне или в джунглях, в деревенских кузницах или в заброшенных шахтах.

Женя, 8 лет, сделал бассейн для жителей.

Максим, 6 лет, построил этот дом, чтобы полюбоваться на закат.

Богдан, 8 лет, сделал бассейн для скина Вовы и свинки.

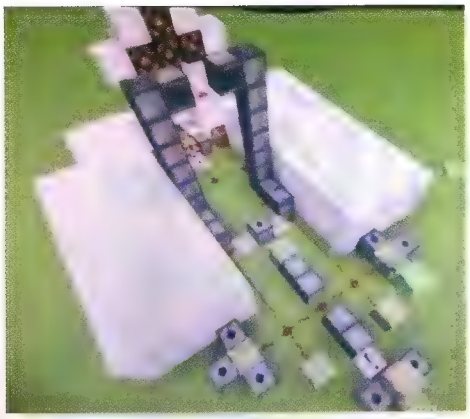
НАМ ПОНРАВИЛОСЬ!

Саше понравился рисунок **Серёжи из Сыктывкара** (4/2024): «*Прикольный рисунок*».

Саша из Санкт-Петербурга похвалила **Тимура, Илью и Лёву** (3/2024): «*У вас очень классно получилось!*»

Кирилл из Москвы хочет похвалить **Арсения, 9 лет** (7/2023): «*Очень красивый получился сакуровый парк, я бы хотел там погулять!*»

Дима, 12 лет, хвалит **Лёву** (3/2024): «*Получилось круто!*». И **Гришу** (3/2023): «*Классные мобы!*»



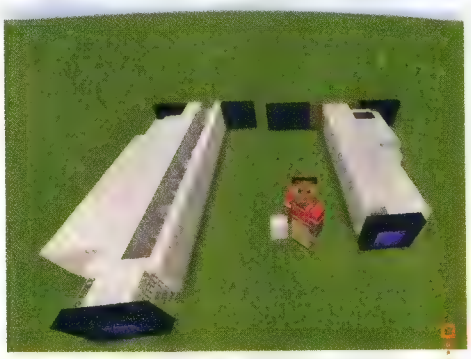
СИГНАЛИЗАЦИЯ

Привет, Монти!
Меня зовут **Мирослав**. Хочу показать тебе своё изобретение. Я построил станцию защитной сигнализации. В ней находится сложный механизм с проводами, включающий и выключающий сигнальные лампочки, открывающий и закрывающий двери-ловушки и включающий сирену. Станция нужна для охраны моей будущей научной лаборатории.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Мирослав! Меня впечатлила твоя сигнализация. Выложи, пожалуйста,своё видео в интернет, пусть ребята посмотрят.

Этот домик-пчёлку построил **Ярослав, 7 лет.**

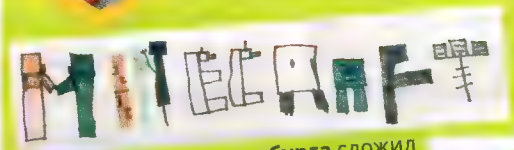


Рома построил пункт контроля на границе между Верхним и Нижним миром. Тут две стадии проверки: 1. Проверка документов. 2. Проверяют, обычный ты житель или разбойник.

ВАШЕ ТВОРЧЕСТВО

ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ

Гидра. Рисунок **Стаса, 6 лет.**



Артём из Санкт-Петербурга сложил название любимой игры из мобов.

Марк, 7 лет, нарисовал Джеба.

Маргарита из Беларуси нарисовала Хиробрина и Эндермена.

Рисунок **Миши, 7 лет.**

Тайна океана. Рисунок **Олега из Москвы.**

НАПИШИ МНЕ!

Пиши на электронный адрес: info@leobooks.ru «Для Монти».

ЗАЧАРОВАННЫЙ ДОМИК В ЛЕСУ

Этот домик построил мой друг Корнелиус Горемыко. Почитай его советы!

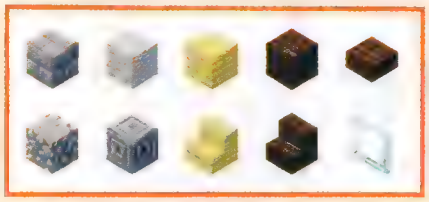
ЧАСТЬ 1

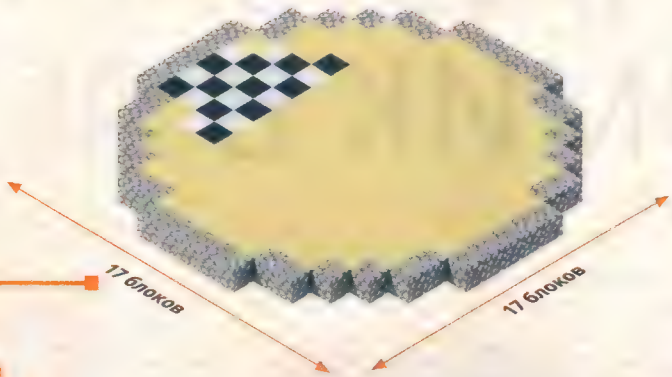
Биом, в котором стоит твоё здание, имеет огромное значение. Этот дом построен в стиле зачарованного леса, и лучшим фоном для него станет искажённый лес. Перед началом присмотрись к рисункам и попробуй определить, какие основные фигуры в нём использованы.

СЭР КОРНЕЛИУС ГОРЕМЫКО,
трусливый рыцарь
Главное — осторожность! Чтобы построить свой домик подальше от врагов, я спустился в Нижний мир. И там, в искажённом лесу, нашёл чудесное место для своей новой базы.

СЛОЖНОСТЬ ★★★☆☆ 60 мин.

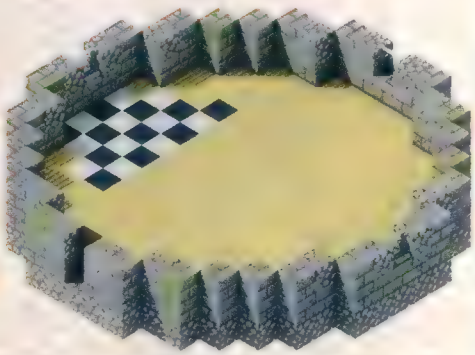
ОСНОВНЫЕ БЛОКИ





Для начала найди искажённый лес и построй фундамент. Разными блоками или узорами можешь выделить зоны, например кухню.

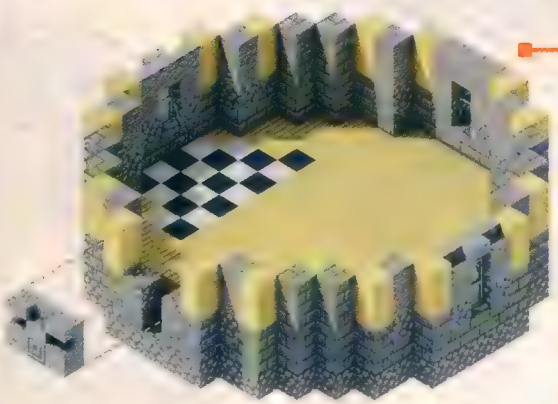
1



Начинай строить стены вокруг краёв фундамента, оставив место для двери из тёмного дуба и трёх застеклённых окон. Чередуй булыжник с разными вариантами камня.

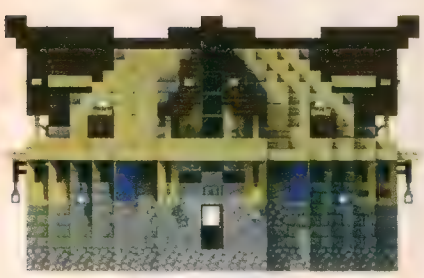
2

ВИД СВЕРХУ



Добавь к блокам обтёсанную берёзовую древесину и продолжай возводить стены и окна. Поставь над дверью декоративную балку из андезита, андезитовых ступенек и резного каменного кирпича.

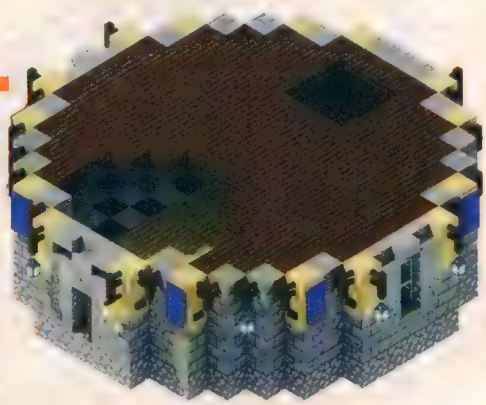
3

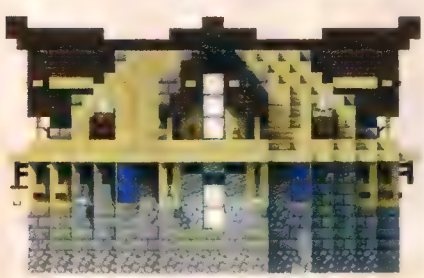


ВИД СПЕРЕДИ

Затем уложи платформу из тёмного дуба. Оставь два больших отверстия, как показано. Установи наружное освещение и добавь деталей.

4

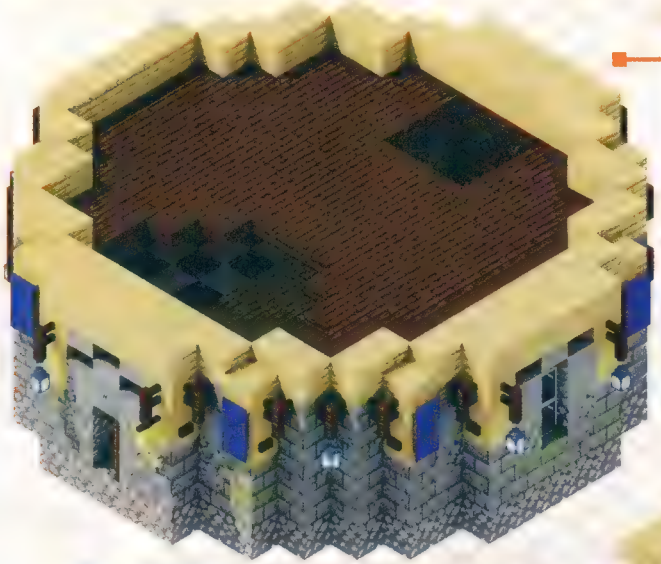




ВИД СБОКУ

ЗАЧАРОВАННЫЙ ДОМИК В ЛЕСУ

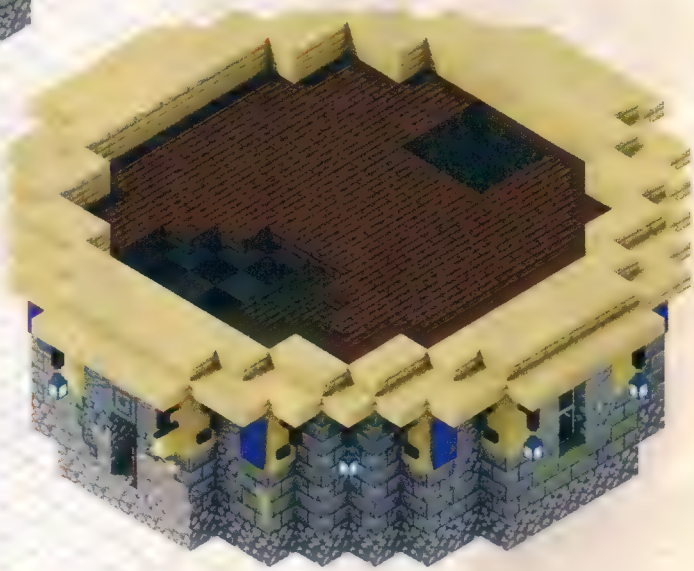
ЧАСТЬ 2



Начни выкладывать контур крыши. Берёзовые доски и плиты создадут ступенчатый эффект.

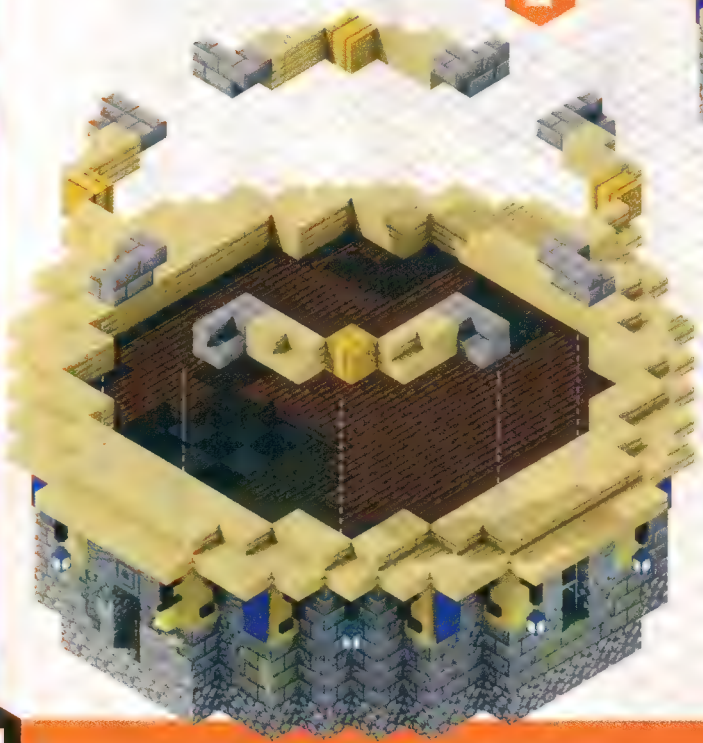
5

Развесь на заборах фонари и колокола. Это добавит глубины.



Из берёзовых плит сделай навес по всему периметру. Навес не только добавляет деталей, на него можно повесить фонари и колокол.

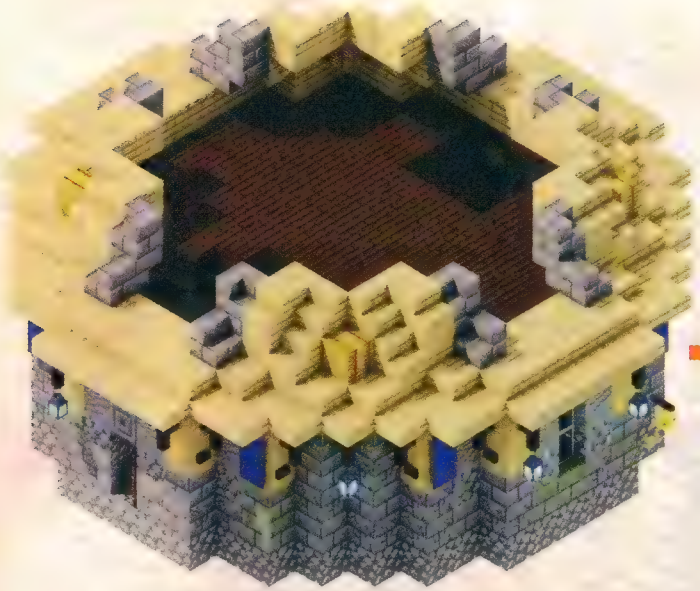
6



Перевёрнутые ступеньки из каменного кирпича сделают домик более просторным.

7

Для контраста с берёзовой крышей введи новые блоки. Здесь использованы снопы сена и ступени из каменного кирпича.

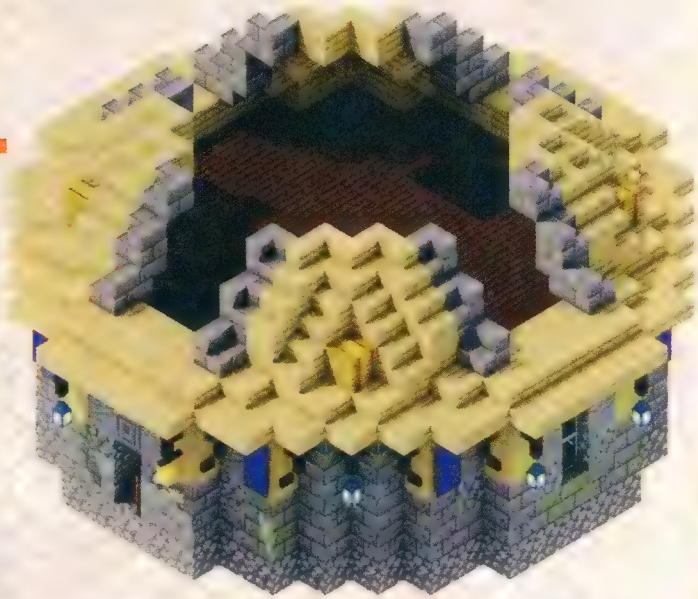


Положи на крышу ещё одно кольцо блоков. Высота этого блока позволит игрокам свободно стоять внутри дома.

8

Положи ещё одно кольцо блоков, сдвинувшись к середине на один блок. Так создастся форма купола.

9

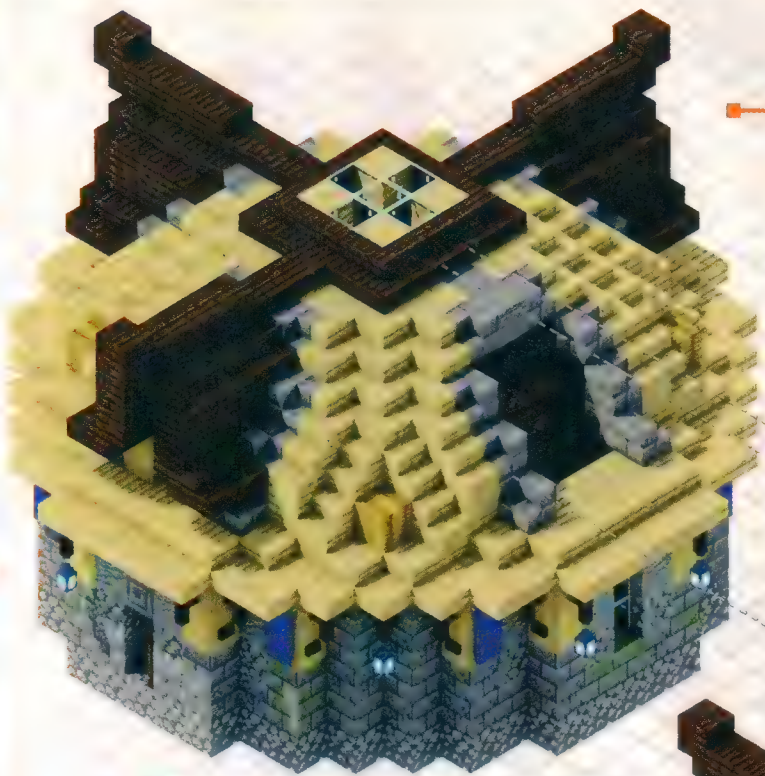


Добавь ещё одно кольцо, оставив посередине отверстие 5 × 5 блоков.

10

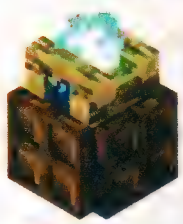
ЗАЧАРОВАННЫЙ ДОМИК В ЛЕСУ

ЧАСТЬ 3



Накрой верхушку крыши потолочным окном. Оно наполнит дом естественным дневным светом. Затем добавь по стенам ниши из вариантов тёмного дуба.

11



Голубой оттенок костра душ придаст домику сказочный вид.

И наконец добавь завершающие штрихи. Разложи вдоль стен ниши берёзовые таблички и кнопки, хорошо видные на тёмном дубе, и освети домик кострами душ.

12

СОВЕТ

Боковые комнаты-ниши — отличный способ сделать здание просторней на вид.

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

КУХНЯ

Сделай кухню там, где пол выложен серым и чёрным бетоном. Поставь печки, чтобы готовить еду, и сундуки, чтобы её хранить.

СПАЛЬНЯ

Поставь на втором этаже кровать и поспи на ней, чтобы сохранить своё местонахождение. Добавь сундуки с полезными предметами, и сразу после возрождения будешь готов к действию.

ЛЕСТНИЦА ИЗ ЛИАНЫ

У этой лианы двойная работа — лестница на второй этаж и зелёное украшение. Растения — отличный материал для творчества и в придачу снимают стресс!

ПЕРИЛА

Из заборов получаются отличные ограждения, но для перил лучше подходят люки. Они занимают столько же места, но позволяют идти свободнее.

ВТОРОЙ ЭТАЖ

МОБЫ-СОЮЗНИКИ

Не все встречные мобы затеют с тобой драку. Некоторые могут тебе помочь. Ты можешь идти в бой верхом на них, навьючить переполненный инвентарь или заручиться их поддержкой в битве. Давай познакомимся с ними.

ЛИСА

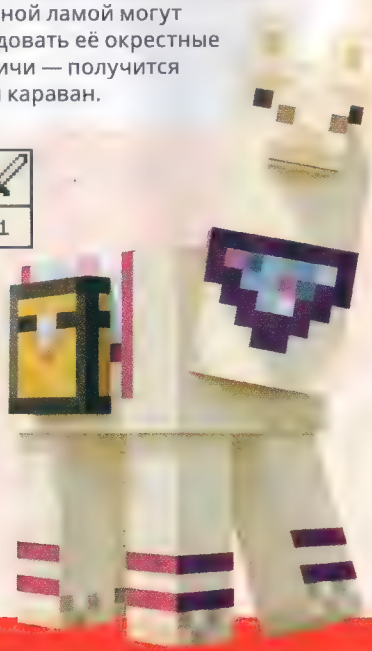
Завоюй доверие лисички, покормив её сладкими ягодами, и получишь милейшего союзника. Верная лиса будет следовать за игроком повсюду, её можно даже посадить на поводок. Она станет нападать на любых врагов, атаковавших её хозяина.

ЛОШАДЬ

Полезное животное. Верхом на нём можно идти в бой или путешествовать. Чтобы приручить лошадь, снова и снова садись на неё верхом, пока она не перестанет тебя сбрасывать. На ручную лошадь можно надеть седло и конские доспехи.

ЛАМА

Лама — это ходячая и плюющаяся кладовка. На ручную ламу можно навьючить сундук и повести её на уздечке, чтобы нужные припасы были всегда под рукой. За ручной ламой могут последовать её окрестные сородичи — получится целый караван.



ЖЕЛЕЗНЫЙ ГОЛЕМ

Назвать железного голема союзником можно лишь с большой натяжкой — скорее, это созданный тобой истребитель мобов. Голема можно соорудить из четырёх блоков железа и вырезанной тыквы. Они нападают почти на всех враждебных мобов, кроме криперов и волков.

КОШКА

Кошки редко привязываются к людям так, как люди привязываются к ним. Но если вокруг тебя будет с мурлыканьем бродить кошка, то криперы и фантомы не рискнут подойти близко. Только не подпускай её к курам и кроликам!

СНЕЖНЫЙ ГОЛЕМ

Чтобы создать снежного голема, поставь друг на друга два блока снега и увенчай вырезанной тыквой. Он кидается снежками в мобов, даже не враждебных. Снежки всего лишь отбрасывают врага, однако ифриту наносят урон.

СТРАЙДЕР

Когда спустился в Нижний мир, хорошо иметь рядом дружеское лицо — пусть даже такое грустное. Страйдеров нельзя приручить, но можно оседлать и ехать на них верхом, даже через озёра лавы. Чтобы управлять им, держи искажённый грибок на удочке.

ВОЛК

Волки водятся в лесистых таёжных биомах и бывают агрессивны, если на них напасть. Однако покорми волка косточкой, и он станет ручным и получит красивый красный ошейник. Ручному волку можно дать команду, и он станет атаковать тех же мобов, что и ты.

ОКЕАНСКИЕ БИОМЫ

ЧАСТЬ 1

Отправившись на разведку, ты обнаружишь, что разные части океана выглядят по-разному. Дело в том, что в «Майнкрафте» существуют несколько различных океанских биомов — и мы расскажем о них на этих страницах, чтобы ты знал, что ждёт тебя при погружении.

ЗАМЁРЗШИЙ ОКЕАН

Догадаться, что ты оказался в этом биоме, очень легко: вода в нём тёмно-фиолетового цвета, а поверхность покрыта льдом и айсбергами. На дне такого океана ты найдёшь каменные руины.

Во льду часто попадаются полыньи. Смотри под ноги!

Будь внимателен — ночью на льду могут появляться враждебные мобы.

То тут, то там по льду бродят белые медведи.

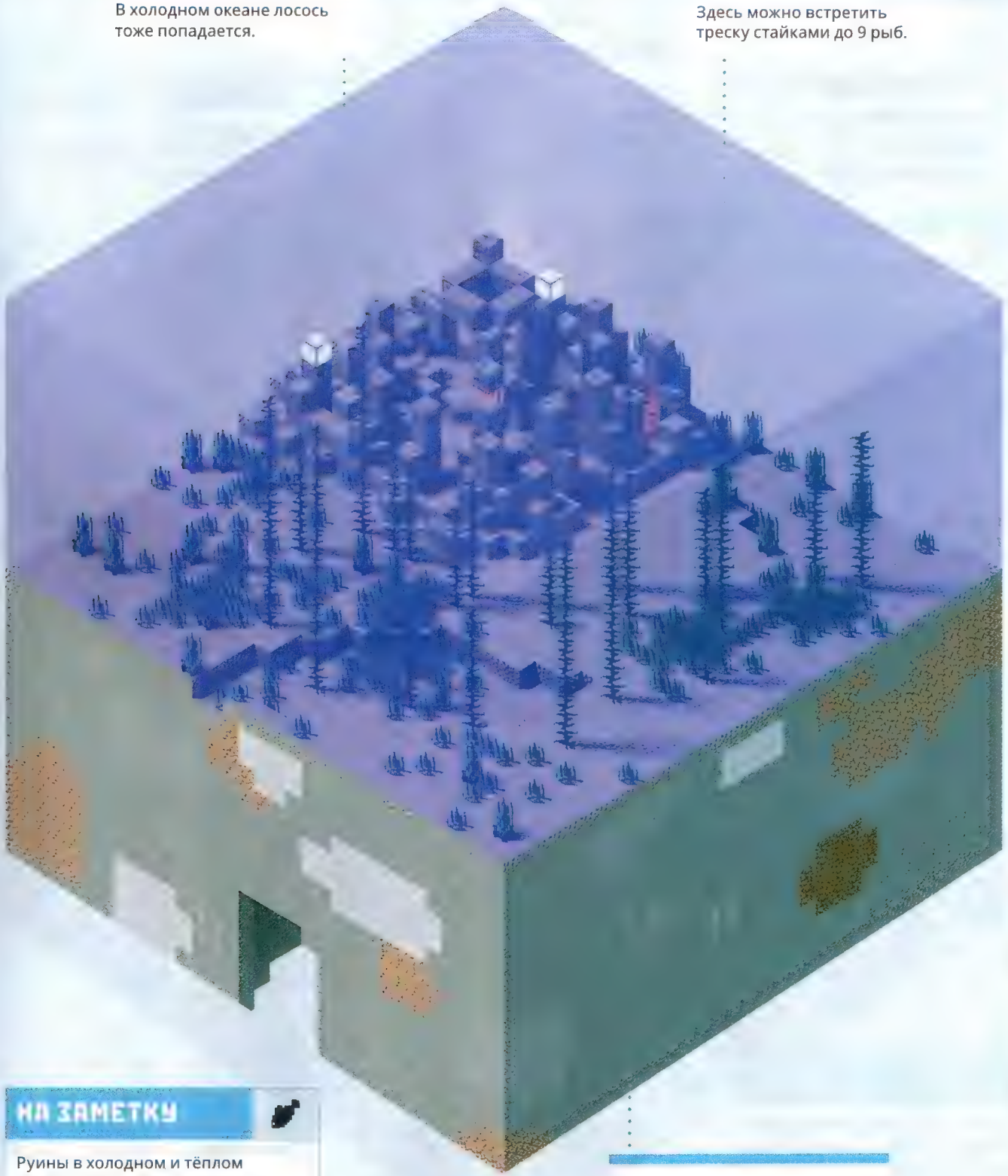
Подо льдами замёрзшего океана живут лососи.

ХОЛОДНЫЙ ОКЕАН

Вода в холодном океане тёмно-синего цвета, а дно обычно состоит из гравия. Подводные руины в таком океане сделаны из каменных блоков, вокруг растёт морская трава и ламинарии.

В холодном океане лосось тоже попадается.

Здесь можно встретить треску стайками до 9 рыб.



НА ЗАМЕТКУ

Руины в холодном и тёплом океанах сильно различаются.

В гравии можно найти вкрапления земли, глины и песка.

ОКЕАНСКИЕ БИОМЫ

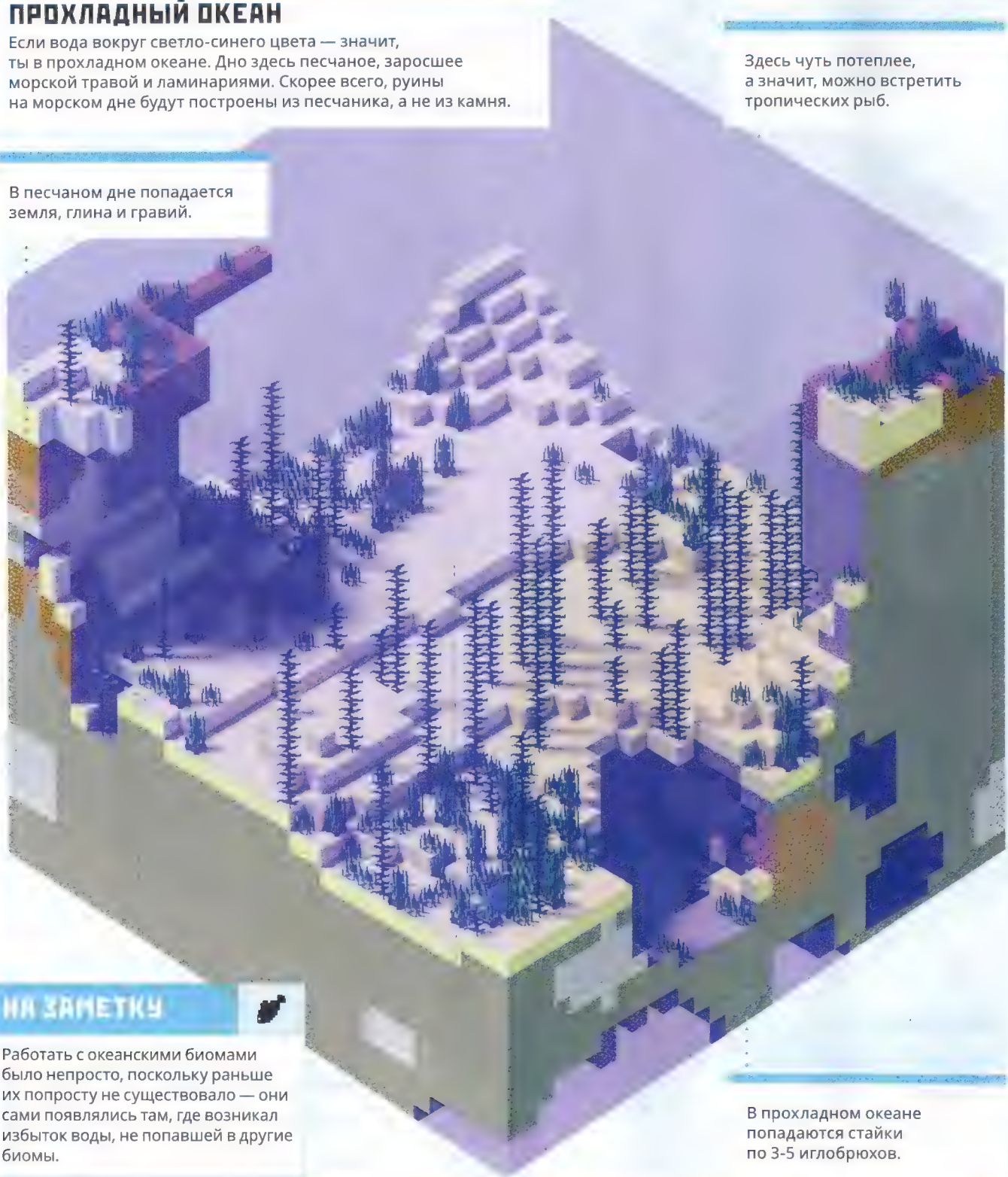
ЧАСТЬ 2

ПРОХЛАДНЫЙ ОКЕАН

Если вода вокруг светло-синего цвета — значит, ты в прохладном океане. Дно здесь песчаное, заросшее морской травой и ламинариями. Скорее всего, руины на морском дне будут построены из песчаника, а не из камня.

Здесь чуть потеплее, а значит, можно встретить тропических рыб.

В песчаном дне попадается земля, глина и гравий.



НА ЗАМЕТКУ

Работать с океанскими биомами было непросто, поскольку раньше их попросту не существовало — они сами появлялись там, где возникал избыток воды, не попавшей в другие биомы.

В прохладном океане попадаются стайки по 3-5 иглобрюхов.

ТЁПЛЫЙ ОКЕАН

Воды тёплого океана имеют заманчивый светло-зелёный оттенок, а дно тоже состоит из песка. Морская трава здесь растёт в избытке, а ламинарии уже не попадаются. Как и в прохладном океане, руины здесь будут сделаны из песчаника.

Только в тёплом океане можно найти коралловые рифы.

Тропической рыбы здесь будет очень много.

Иглобрюх в тёплом океане тоже живёт, но других тропических рыб здесь больше.

НА ЗАМЕТКУ

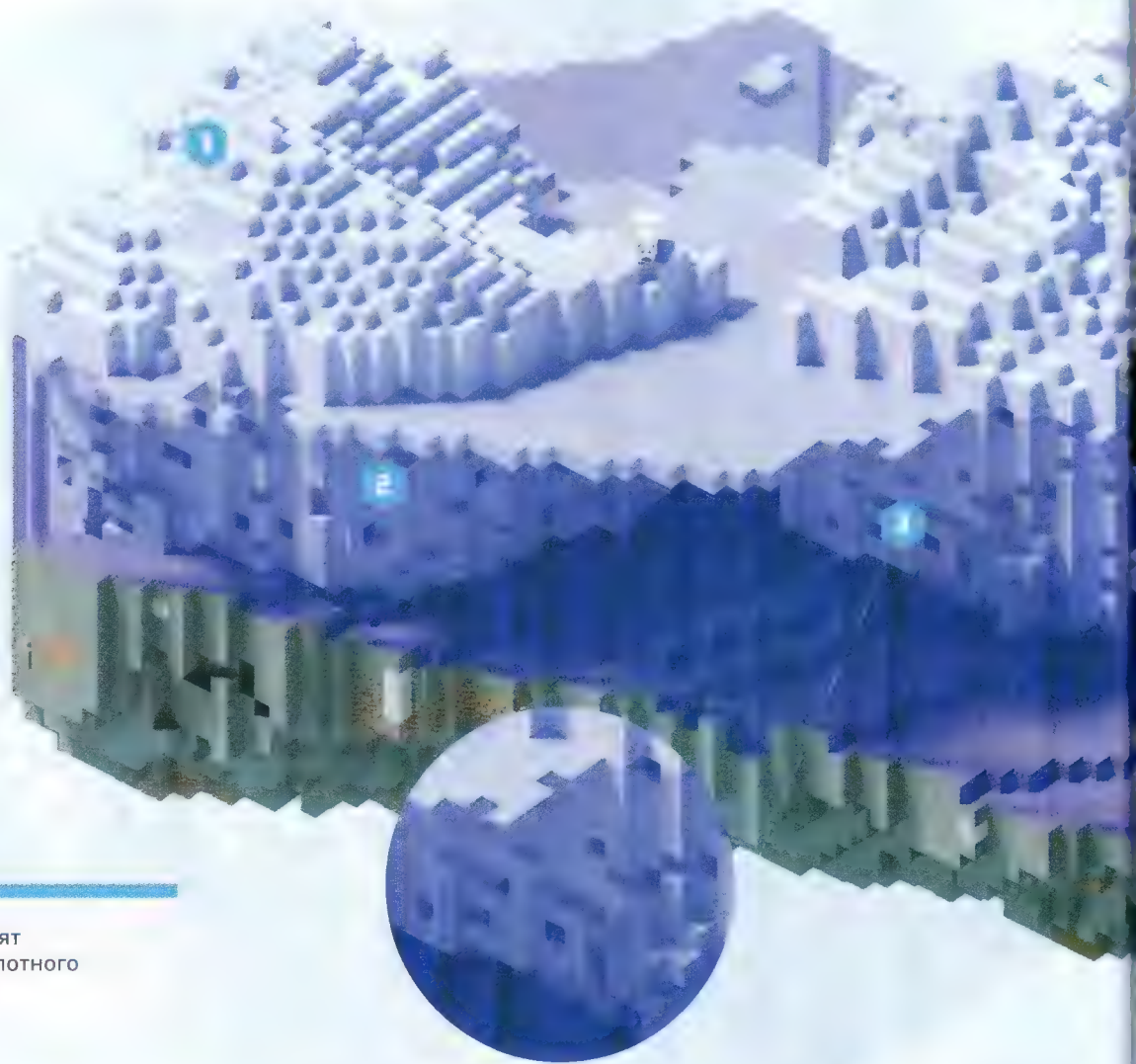
У каждого из этих биомов есть глубокая разновидность, в которой генерируются подводные крепости, полные сокровищ и опасных враждебных мобов — стражей и древних стражей.

ОКЕАНСКИЕ БИОМЫ

ЧАСТЬ 3

АЙСБЕРГИ

Айсберги закономерно появляются только в замёрзшем океане. Они состоят из различных блоков льда и частенько сверху припорошены снегом. На этих страницах мы расскажем о них кое-что интересное.



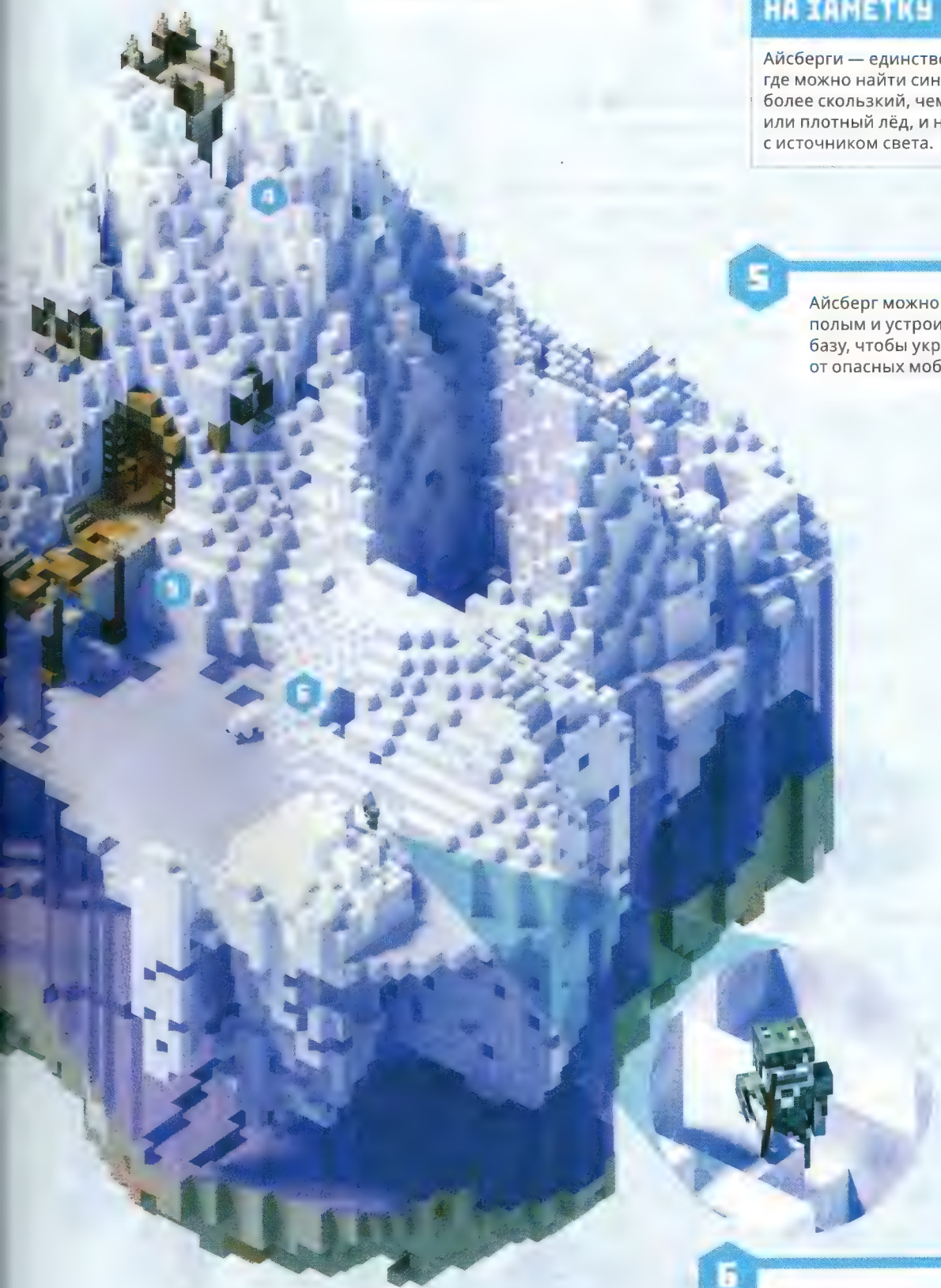
1 Айсберги состоят из обычного, плотного и синего льда.

2 Основная масса айсберга скрыта под водой. Сплавай сам, чтобы убедиться!

3 Иногда в айсбергах есть небольшие отверстия, напоминающие входы в пещеру. Эти отверстия полые и пронизывают айсберг насквозь.

4

Айсберги бывают разных размеров и форм: некоторые похожи на небольшие островки, а некоторые — размером с гору.



НА ЗАМЕТКУ

Айсберги — единственное место, где можно найти синий лёд. Он ещё более скользкий, чем обычный или плотный лёд, и не тает рядом с источником света.

5

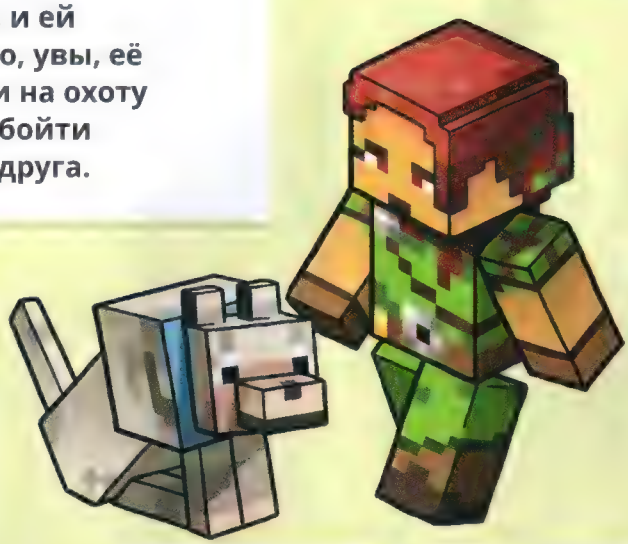
Айсберг можно сделать полым и устроить там базу, чтобы укрываться от опасных мобов.

6

На айсберге и вокруг него могут появляться враждебные мобы.

ГДЕ ЖЕ ВОЛК?

Скарлет отправилась на поиски новых биомов. Она отыскала тайгу, полную различной живности, и ей не терпится хорошенько изучить этот биом. Но, увы, её ручная волчица потерялась! Солнце садится, и на охоту выбираются опасные мобы. Помоги Скарлет обойти агрессивную нечисть и отыскать пропавшего друга.



СКАРЛЕТ

Знакомься, это Скарлет! Она обожает скитаться в поисках новых биомов и редчайших сокровищ. У неё есть ручная волчица по имени Луна, которая повсюду сопровождает разведчицу. Эта парочка практически неразлучна, но, к сожалению, Скарлет довольно забывчива. Перед вылазкой в опасное место она скомандовала Луне: «Сидеть!», а возвращаясь, поняла, что забыла, где оставила свою бедную волчицу. Помоги Скарлет отыскать пропавшего питомца!

ЛУНА

Когда-то волчица жила в тёмном лесу, но как-то раз её встретила Скарлет и угостила вкусной косточкой. С тех пор Луна преданно следует за хозяйкой и во всём её слушается, даже если ей скомандуют: «Сидеть!». На Луне надет приметный синий ошейник, и она очень любит поохотиться на скелетов.

ЧЁРНАЯ КОШКА

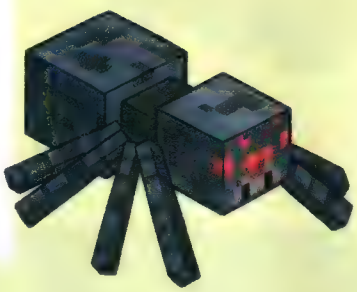
В кубическом мире можно встретить множество кошек, особенно если зайти погостить в деревню. Кошки бывают самых разных окрасов, но чёрная здесь только одна. Должно быть, она отправилась ловить рыбу.

СКЕЛЕТ-НАЕЗДНИК

Да, такое не каждый день увидишь — скелет верхом на пауке! Зрелище не для слабонервных. Этот чудовищный моб быстр, как паук, и силён, точно скелет, — кошмарное сочетание.

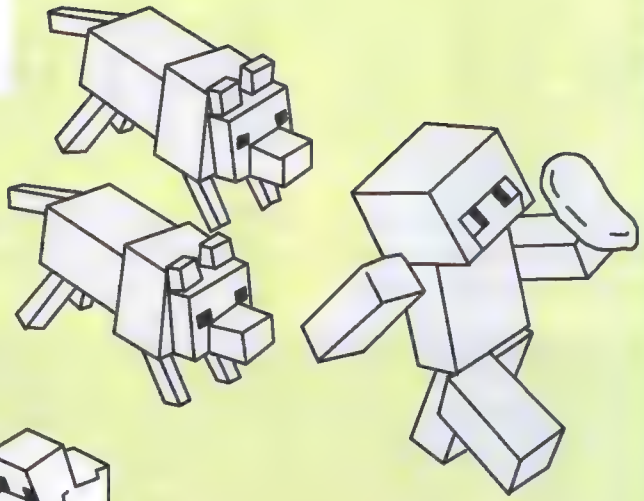
ПЕЩЕРНЫЙ ПАУК

Эти ядовитые создания населяют заброшенные шахты, расположенные глубоко под землёй, но иногда выползают и на поверхность. Они умеют ползать по вертикальным стенам и забиваться в маленькие отверстия. К тому же пещерные пауки ядовиты и могут изрядно уменьшить твоё здоровье одним-единственным укусом.



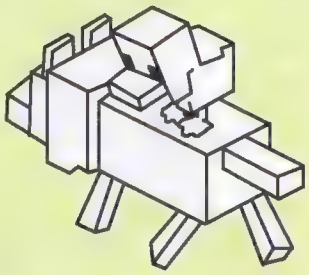
ЧТО ЕЩЁ ТЫ СМОЖЕШЬ НАЙТИ?

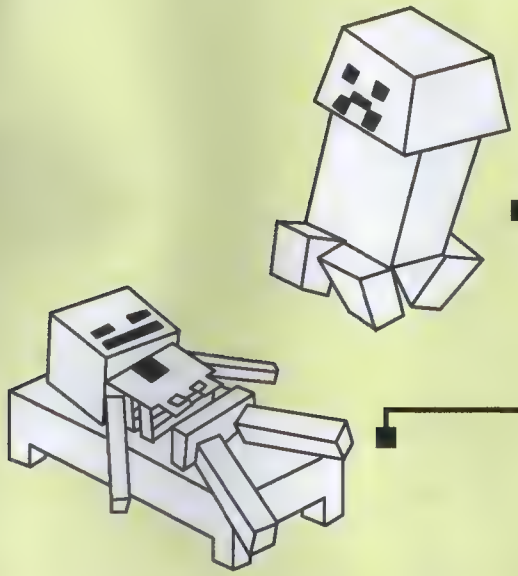
Мы собрали самые невероятные слухи о том, что в исследованных тобой локациях притаились редчайшие мобы. Попробуй отыскать и их!



ВОЛК В ТАЙГЕ

- Крипер смотрит в окно
- Два волка дерутся за жареную курицу
- Волки гонятся за игроком с бифштексом
- Кролик-убийца
- Игрок падает с дерева
- Курица верхом на волке



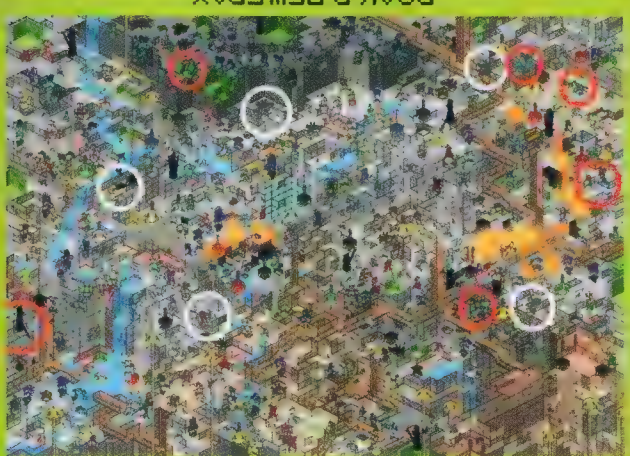


ВОЛК В ПЕЩЕРАХ

- Взрывающийся крипер
- Зомби, застрявший в паутине
- Игрок с металлоискателем ищет руду
- Два игрока дерутся за изумруд
- Скелет прилёг отдохнуть
- Странник Края копает руду киркой

Не смотри в ответ, пока не попробуешь решить задачку самостоятельно.

ВОЛК В ПЕЩЕРАХ



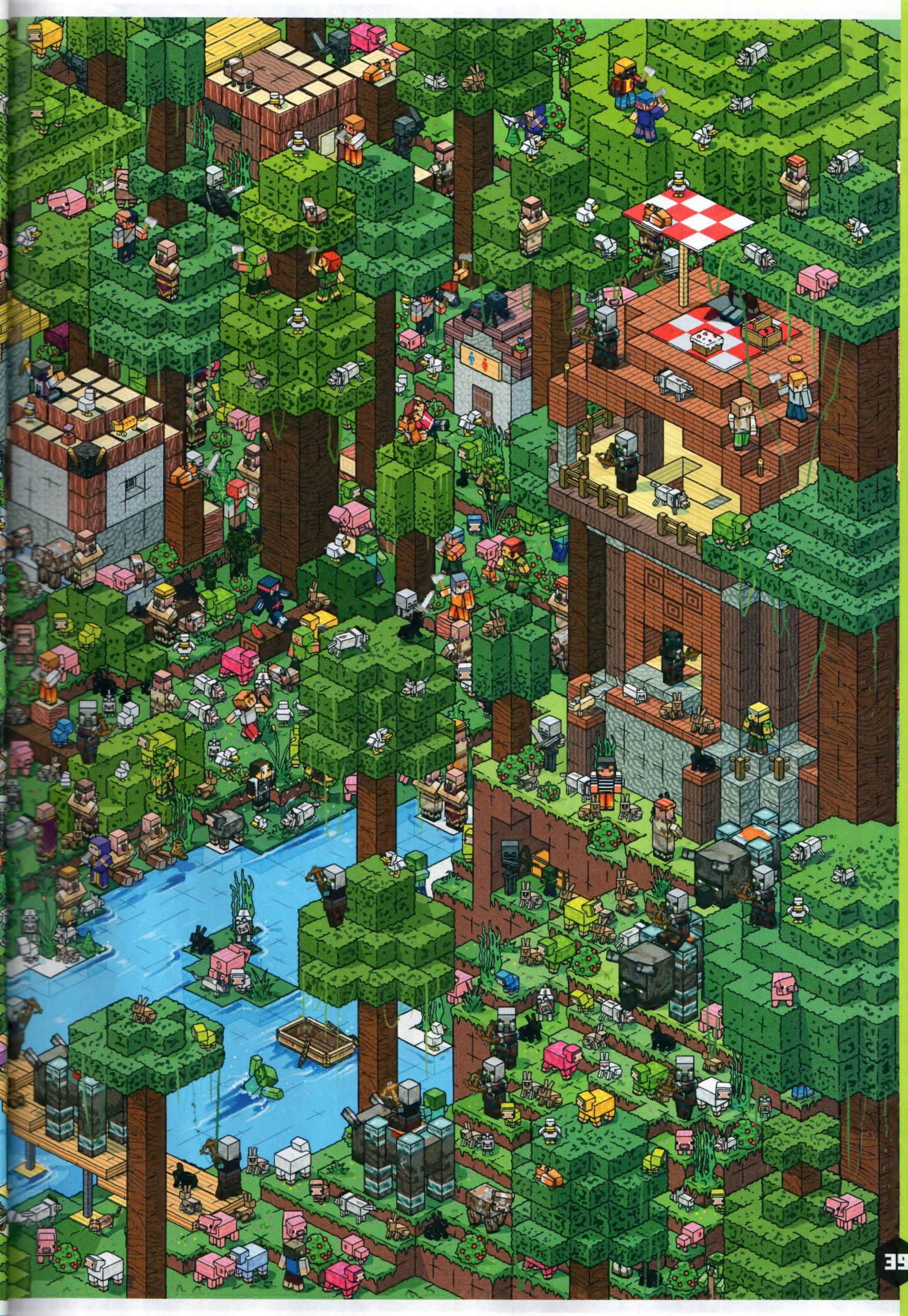
ВОЛК В ТАЙГЕ

Приключение окончено! Удалось всё отыскать?

Легенда: Задания путешественников = ***белый***. Что ещё ты сможешь найти? = ***красный***

ВОЛК В ТАЙГЕ

Скарлет оставила Луну где-то в этом биоме. К сожалению, она не помнит, где именно, а волков тут полным-полно. Отыскать подругу будет непросто!



ВОЛК В ПЕЩЕРАХ

Где-то здесь терпеливо сидит Луна. Она ждёт, пока хозяйка вернётся к ней с полными карманами алмазов, но та всё никак не придёт. Но Луна — очень воспитанный зверь и обязательно дождётся Скарлет!

ОФОРМИ ПОДПИСКУ!

МАЙНКРАФТ

*Стоимость подписки зависит от тарифной зоны и способа доставки по каталогу «Почта России». Указанная стоимость действительна для 1-й тарифной зоны «Почты России» при доставке до почтового ящика в 2024 году за один экземпляр журнала. С информацией по стоимости подписки для других тарифных зон вы можете ознакомиться на сайте podpiska.pochta.ru по QR-коду справа.

МАЙНКРАФТ

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

EAC

Наша страница @LevPublishing Присоединяйтесь!

Журнал «Майнкрафт» 6 (43), октябрь 2024.
Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста.
ТР ТС 007/2011.
Учредитель и издатель:
АО «Издательский дом «Лев».
Юридический адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.
Адрес редакции: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4.
www.leobooks.ru, info@leobooks.ru.
Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.
Главный редактор периодических изданий Елена Станиславовна Сигал.
Редактор Елена Токарева.
Дизайнер Андрей Герасимук.
Корректор Екатерина Перфильева.
Бумага мелованная.
Печать офсетная. Заказ № ДБ-4805/6
Тираж 41 000 экз.
Подписано в печать 04.10.2024.
Дата печати (производства): 10.2024.
Дата выхода в свет: 15.10.2024.
Отпечатано в типографии ООО «Типографский комплекс «Девиз».
190020, Россия, г. Санкт-Петербург, вн. тер. г. Муниципальный округ Екатерингофский, Обводного канала наб., д. 138, к. 1, литера В, помещ. 4-Н-6-часть, ком. 311-часть.
Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.
Цена свободная.
Импортёр в Республике Беларусь:
ООО «ЮНИЛАЙН-БЕЛ»
220125, г. Минск,
пр-т Независимости, 177, оф. 34.
Тел./факс +375 (17) 394-8-111.

Размещение рекламы:
тел. +7 (495) 107-99-00.

Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.